

CINEMATECA PORTUGUESA–MUSEU DO CINEMA
DOUBLE BILL
19 de fevereiro de 2022

WARGAMES / 1983

(*Jogos de Guerra*)

um filme de John Badham

Realização: John Badham / **Argumento:** Lawrence Lasker e Walter F. Parker / **Fotografia:** William A. Fraker / **Direcção Artística:** James J. Murakami / **Efeitos Especiais:** Mike Fink e Linde Fleisher / **Efeitos Especiais Electrónicos:** Robert M. Cole e Robert G. Wilcox Jr. / **Técnicos de Computadores:** David Hardberger, Sylvia Lovegren, Jonathan Seay, Marcia Dripchak e Judith Herman / **Montagem:** Tom Rolf / **Música:** Arthur B. Rubinstein / **Som:** Willie D. Burton / **Efeitos Especiais Sonoros:** Milton C. Burrow e William L. Manger / **Interpretação:** Matthew Broderick (David), Ally Sheady (Jennifer), John Wood (Prof. Falken), Dabney Coleman (McKittick), Barry Corbin (General Beringer), Juanin Clay (Pat Healy), Kent Williams (Cabot), Dennis Lipscomb (Watson), Joe Dorsen (Conley), Irving Metzman (Richter), William Bogert (o pai de David), Susan Davis (a mãe de David), etc.

Produção: Harold Schneider e Loonerd Goldberg para Leonard Goldberg Production / **Distribuição:** Metro-Goldwyn Mayer Entertainmem Co. / **Distribuição em Portugal:** Filmes Lusomundo / **Cópia:** dcp, Metrocolor, legendado eletronicamente em português, 113 minutos / **Estreia em Portugal:** Cinemas Alfa 5, Berna e Mundial a 1 de Março de 1984.

WarGames, é apresentado em “double bill” com **Fail Safe**, de Sidney Lumet (“folha” distribuída em separado).

Entre a projecção dos dois filmes há um intervalo de 30 minutos.

Edgar Morin, na conferência que pronunciou no Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian, na série de colóquios “1984: o futuro é já hoje?”, afirmou que “*vivemos na pré-história da era planetária*” e que “*o nosso presente perdeu o seu futuro*”.

Revendo **WarGames** lembrei-me destas frases, a propósito de três dos melhores apontamentos do notável argumento de Lawrence Lasker e Walter F. Parker. Refiro-me às breves e discretas sequências em que argumentistas e realizador nos fazem sentir essa “pré-história” esse “presente sem futuro” no que diz respeito a três das mais sacrossantas instituições: a Família, a Escola e a Polícia.

O primeiro apontamento refere-se à família e vem logo a seguir (em corte abrupto) à sequência pré-genérico, de que mais adiante me ocuparei. Em contraste com o mundo alucinado e alucinante do WOPR, vemos uma calma cidade de província vista dum rio e depois, uma típica “american home” (cãozinho e tudo), onde vivera um casal com um filho. Tudo o que viremos a saber sobre o filho (o protagonista do filme) só mais o isola e opõe ao mundo dos pais, como se naquela casa de dois pisos, se separassem dois mundos: o do passado (“pré-histórico”?) prefigurado no andar de baixo pelo casal quarentão (mais tarde há uma referência no diálogo, em que essa idade surge adequada à morte); o do futuro (que perdemos?) prefigurado no andar de cima pelo quarto computadorizado e electrónico de

David. Em baixo, jogam-se palavras cruzadas (será por acaso que o pai pergunta a Jennifer, um sinónimo de "tumulus"?) e aprovam-se, indiferentemente, sucessos escolares. Em cima, jogam-se jogos de guerra e trocam-se, no computador, reprovações por aprovações. Não se trata do habitual "conflito de gerações" (até porque esse conflito não tem lugar no filme e já nem tem lugar para o ter). Trata-se de um fosso sublinhado pelo aviso que está escrito na porta do quarto de David: "Security Entrance. Authorized only ...". O filme nos mostrará que só está autorizado a gente da idade de David e que só Jennifer entre nele.

O segundo apontamento é ainda mais discreto e refere-se à escola. Que sentido tem aquela aula de biologia (tradicional) face ao que David e Jennifer vivem, ou a teorias sobre a "reprodução assexual"? Como "joga" com aquele mundo o castigo dado a David (reprovação) pela "piada" que a pergunta estava a merecer? Educação pré-histórica?

O terceiro, refere-se à polícia e à sua intervenção quando prende David. Subitamente, também, voltamos para trás, com as algemas, as habituais declarações de direitos e o cerco, como se a cena se passasse num filme de "gangsters" dos anos 30 ou 40.

Evidentemente, os exemplos cimeiros virão com a incompreensão dos cientistas e oficiais face ao comportamento do miúdo, mas o menos óbvio é talvez o que vai mais longe. Como podem coexistir esses dois mundos: o da cidade, dos pais, da escola, da polícia, do general e o das casas de jogos, dos computadores, do WOPR, da 3ª guerra mundial? A insensível passagem de uns a outros é uma das admiráveis astúcias deste argumento.

Tenho falado muito do argumento, a propósito dum filme em que este tem sido sobejamente valorizado, em detrimento da falta de imaginação do realizador - John Badham - para o valorizar. Não faltou quem dissesse que Badham nos atira poeira aos olhos e que tudo é tão espectacular quanto inútil, a começar no prólogo e a acabar no epílogo.

Peço licença para discordar. Se na obra anterior de Badham (sobretudo em **Saturday Night Fever** e em **Blue Thunder**) já "um anjo passa e marca, pontos" (como escreveu Charles Tesson), em **WarGames** esses pontos e essa passagem parecem-me ainda mais nítidos.

Porque - e isso só se pode pôr a crédito de Badham - o imaginário visual do filme (dominado pelo décor do WOPB) é contraposto, como o argumento, a um imaginário visual muito anterior, situando **WarGames** na curiosíssima ambiguidade duma obra que se refere em primeira instância ao "efeito" de qualquer das super-produções cinematográficas de "fc" hoje correntes (o mundo electrónico, os computadores, o século XXI) e o acompanha em surdina por referências bem explícitas a códigos visuais e narrativos de alguns dos grandes clássicos do cinema.

Obviamente, há Kubrick, em primeira análise. Não, porém, o Kubrick do **2001**, mas o do **Dr. Strangelove**, donde o personagem do general, sempre com o peito coberto de medalhas, e os miolos vazios de qualquer ideia, provém direitinho.

Bastante mais interessantes me parecem ser as filiações em Hitchcock e Nicholas Ray, pelo que transportam de medo e de culpa. Hitchcock vem imediatamente à memória na sequência da cabina telefónica (insolitamente "plantada" e isolada contra a montanha) donde David procura informações e pede a ajuda de Jennifer. A presença do autor de **Vertigo** acentua-se na introdução do Prof. Falken (o papagaio de papel) e na sequência em casa deste, num décor de "terror" e de "insólito" que lembra, poderosamente, a loja do embalsamador do segundo **The Man Who Knew Too Much**. Outros exemplos se podiam dar, como o plano da casa de Falken, visto de fora, quando os miúdos saem (a recordar **North by Northwest**) e o helicóptero perseguidor, a remeter para o mesmo filme.

Mas a mais bela presença do filme, na que é, para mim, a mais bela sequência dele, é a de Nicholas Ray, na "noite de amor" dos adolescentes na ilha do Professor. Se, até aí, a relação erótica fora habilmente dissolvida (mas existente: repare-se no embarço de David, quando Jennifer o surpreende, no quarto, de tronco nu) nessa noite eles são o par, frágil e ameaçado, "novos demais na terra" e muito muito bonitos no pudor do que um para o outro os impele. David tem que confessar o seu "calcanhar de Aquiles" ("I can't swim") e a partir daí o beijo na cara do barco que os conduzira à ilha pode ser o beijo na boca, depois da confissão de Jennifer ("A Movie Star...I would") e do enquadramento dos dois contra o negro da noite, como os rebeldes sem causa de Nick Ray. É na ilha (essa ilha paradisíaca, que o professor escolheu por ser dos primeiros lugares a ser destruído pela guerra atômica) que **WarGames** atinge a sua dimensão mais lírica, entre os dinossauros projectados, de Harryhausen e o "*this is unreal*" de David. Talvez seja "isso" que explique a reviravolta do céptico sábio e a salvação. Alguma coisa existe que não é simulação e, por isso também, nesse momento ganha todo o sentido a sequência pré-genérico, que exactamente nos colocara sob o signo dela. Com o medo do soldado que se recusa a carregar no botão (mesmo de pistola apontada) rima o amor de David e Jennifer que juntos, vão impedir que a simulação (o jogo) chegue ao ponto limite do absurdo.

Da progressão geométrica que ia do xadrez, do "black Jack" e do "pocker" à "global thermonuclear war", regressa-se (pela genial ideia do "jogo do galo") em progressão descendente, à consciência de que o único movimento vencedor é não jogar e "how about a nice play of check?".

"The primary goal" não é afinal "ganhar o jogo" e não é a natureza que dita a desistência, ao contrário da tese do Professor. Mas aquele "se" da rapariga no mundo da noite e da ilha, reencontrando a inocência primordial e a imensa gravidade que a cerca. E a explosão de alegria final (em que até o general perde algo da sua estupidez) é também o regresso à infância e a essa inocência de recomeço, de que os belíssimos rostos de Mathew Broderick e de Ally Sheady são a imagem fulgurante.

JOÃO BÉNARD DA COSTA

Texto originalmente escrito antes da entrada em vigor do novo Acordo Ortográfico